

**ŞEHİT FATİH KARA SPOR LİSESİ 2023 – 2024 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI  
ÖZEL YETENEK SINAVI TAKVİM, SINAV BİLGİ FORMU VE DUYURUSU**

**A. Yetenek Sınavı İle Öğrenci Alan Okullara Başvuru, Tercih Ve Yerleştirme Çalışma Takvimi**

Yetenek sınavı ile ilgili süreçler e-Okul Sistemi üzerinden gerçekleştirilecektir. e- okul üzerinden işlem yapamayan veli ve öğrencilere yardımcı olunmak üzere Şehit Fatih Kara Spor Lisesi müdürlüğünce süreç boyunca hizmet verilecektir.

TARİH		e-OKUL SİSTEMİNDE YAPILACAK İŞLEMLER
26 Haziran 2023		Yetenek sınavı ile öğrenci alan okulların ilan edilmesi
27 Haziran-06 Temmuz 2023		Yetenek sınavı başvurularının yapılması
07 Temmuz-08 Temmuz 2023		Adayların yetenek sınavı randevularının okul müdürlüklerince oluşturulması
09 Temmuz 2023		Adayların yetenek sınavı giriş belgelerinin ilan edilmesi
10 – 16 Temmuz 2023		Yetenek sınavlarının yapılması ve sonuçların sisteme girilmesi
17 Temmuz 2023		Merkezî yerleştirme sonuçlarına göre asıl ve yedek listelerin ilan edilmesi
17 – 19 Temmuz 2023		Asıl listeden kazanan adayların kesin kayıtlarının yapılması
19 Temmuz 2023 (Saat: 18.00)		Boş kalan kontenjanlara Merkezî 1. Yerleştirme sonuçlarına göre asıl ve yedek listelerin ilan edilmesi
20 Temmuz 2023		Merkezî 1. Yerleştirme sonuçlarına göre kesin kayıtların yapılması
20 Temmuz 2023 (Saat: 18.00)		Boş kalan kontenjanlara Merkezî 2. Yerleştirme sonuçlarına göre asıl ve yedek listelerin ilan edilmesi
21 Temmuz 2023		Merkezî 2. Yerleştirme sonuçlarına göre kesin kayıtların yapılması
EK YERLEŞTİRME	07 Ağustos 2023	Boş kontenjanların ilan edilmesi
	07-11 Ağustos 2023	Boş kontenjanlar için tercihlerin alınması
	14 Ağustos 2023	Boş kontenjanlara yerleştirme sonuçlarının ilanı
	14-18 Ağustos 2023	Boş kontenjanlara kayıt hakkı kazananların kayıtlarının yapılması

## B. Özel Yetenek Sınavı Etapları ile Koordinasyon Parkuru

Milli Eğitim Bakanlığınca yayınlanan Yetenek Sınavıyla Öğrenci Alan Okullara Başvuru Kılavuzu 2023'ün hükümlerine uygun olarak okulumuz Şehit Fatih Kara Spor Lisesince düzenlenecek olan yetenek sınavı, toplamda 4 etaptan oluşmaktadır.

1. **Etap: 60 Metre Sürat Testi:** Sınava katılacak adayların katılacağı ilk etap Çabukluk ve Hız testlerinden olan 60 metre sürat testidir. Bu etapta öğrencilerin elde edeceği dereceler ölçüldükten sonra (erkek adaylar kendi aralarında, kız adaylar ise kendi aralarında ayrı ayrı değerlendirilecektir.) en iyi dereceye en yüksek puan verilecek şekilde puanlama yapılacaktır. Adayların bu etaptan alabilecekleri en yüksek puan 15'dir.

2. **Etap: Koordinasyon Parkuru:** Bu etap öğrencilerin farklı motor özelliklerini test eden toplam yedi (7) ayrı istasyondan oluşmaktadır. Toplam 45 puandan oluşmaktadır.

**2.a: Birinci İstasyon Öne Düz Takla Atma:** Aday, fotoselli süreölçer cihazın başlangıç noktasından istasyona süreyi başlatarak giriş yapar. Adayın yerdeki minder üzerinde öne nizami şekilde düz takla atması ve ardından sıradaki etaba geçişi beklenir. Nizami yapılamayan veya hiç yapılamayan girişimler tekrarlandırılır; başarılı olunması halinde adayın sonraki istasyona geçişine izin verilir.

**2.b: İkinci İstasyon Sağlık Topu Eşleştirme:** Bu istasyonda aday, aynı kutuda durmakta olan kırmızı, siyah ve beyaz renkteki sağlık toplarını buldukları kutudan alarak toplarla aynı renkteki karşıda hazır edilen lastiklerin içine bırakır. Renk ve kutu eşleştirmesini doğru yapan adayın sonraki istasyona geçişine izin verilir, herhangi bir eşleştirme hatasında ise doğru eşleştirme yapılmıyaya kadar tekrar ettirilir.

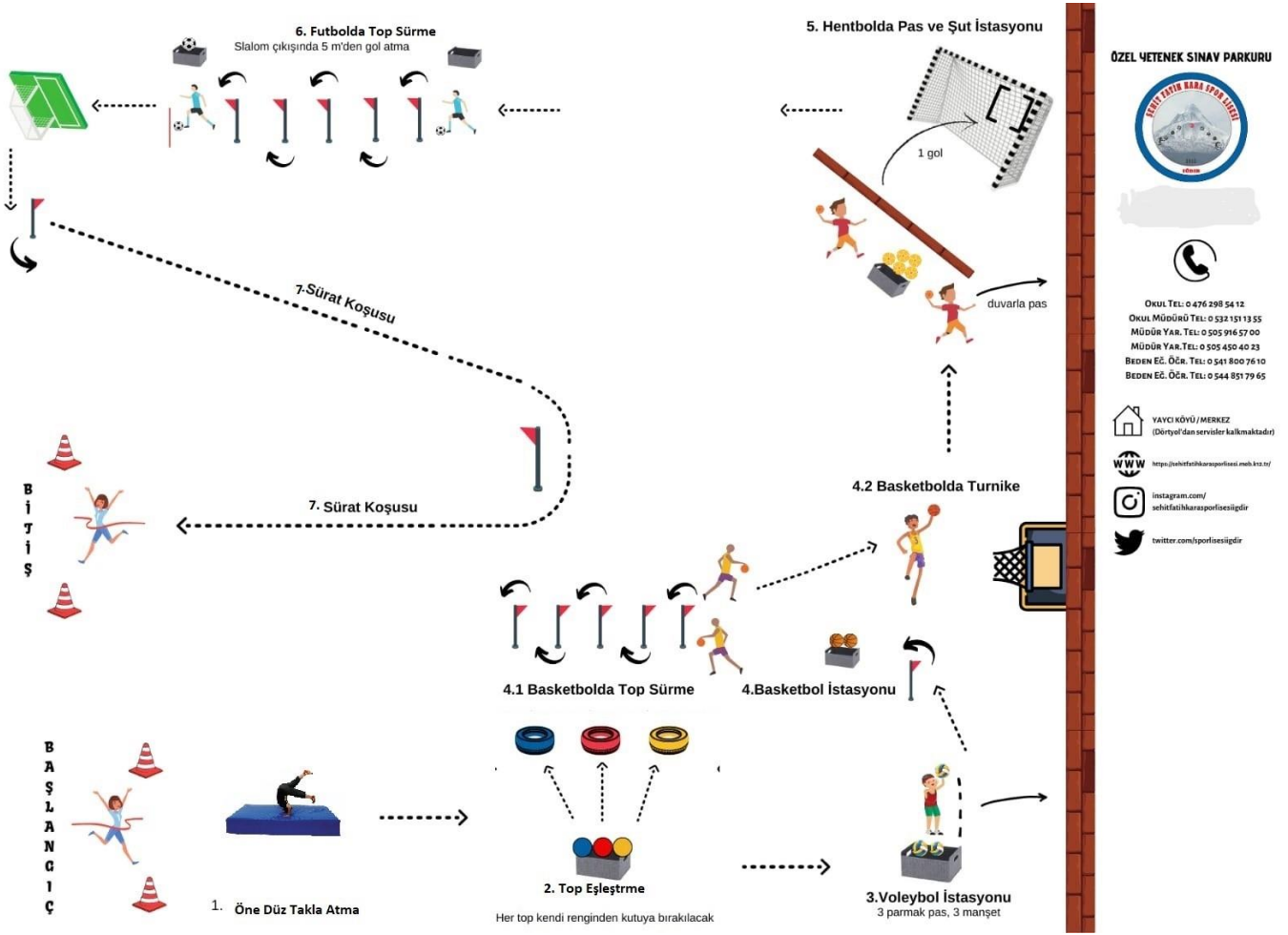
**2.c: Üçüncü İstasyon Voleybol Parmak Pas ve Manşet Pas:** Aday, yerdeki kutuda hazır edilen voleybol topunu alarak önceden belirlenen atış çizgisinin gerisinden sırasıyla önce duvardan üç parmak pas yapar, ardından aynı çizginin gerisinden duvara üç manşet pas yapar ve topu yerdeki kasanın içerisine bırakır. Aşamaları doğru ve eksiksiz tamamlayan adayların sonraki istasyona geçişine izin verilir. Olası herhangi bir eksik veya hatalı pas durumunda ya da topu en son pas atışından sonra yerdeki kutunun içerisine bırakmayan adayların süreci eksiksiz ve hatasız tamamlamaları beklenir ve bu süre içinde adayın sonraki istasyona geçişine izin verilmez.

**2.ç: Dördüncü İstasyon Basketbol Topu Sürme ve Turnike Atışı:** İstasyonun başlangıç noktasına yerleştirilen kutudaki basketbol topunu alan aday, zikzak düzeninde alana yerleştirilen slalom çubuklarının arasından basketbol topunu tek elle sürerek geçiş yapar ve aynı düzende geri dönerek potaya nizami şekilde turnike atışı yaparak basket bulmaya çalışır. Adayın top sürüşünde herhangi bir hata olmaması ve atış denemesinin başarılı olması halinde adayın sonraki istasyona geçişine izin verilir. Adayın slalom geçişinde hata tespit edilirse hata yapılan noktadan itibaren hatasını düzelterek devam etmesi istenir. Atış denemesi başarısız olan aday, atış yaptığı topu istasyonun başındaki kutunun içerisine bırakır ve sıradaki istasyona geçer. Topu kutunun içerisine bırakmayan adayın sonraki istasyona geçişine izin verilmez.

**2.d: Beşinci İstasyon Hentbol Temel Pas ve Gol Atma:** Aday, bu istasyonun başlangıç noktasındaki kutunun içerisinde bulunduran hentbol topunu alarak önceden belirlenmiş atış çizgisinin gerisinden duvardan temel pas yapıp hentbol kalesinin işaretlenmiş bölgesine gol atışı yapar. Temel pas denemesinde başarılı olamayan adayın başarılı olması için tekrar temel pas yapması istenir. Temel pasta başarılı olan ve atışı golle sonuçlanan adayın sonraki istasyona geçişine izin verilir. İlk topla yaptığı atışta gol bulamayan aday, kutunun içindeki yedek topla temel pas yapmadan doğrudan gol atışı yapar, başarılı olunması halinde sıradaki istasyona geçişine izin verilir. Başarısız olunması halinde kutudaki son yedek topla bir kez daha temel pas yapmaksızın gol atışı yapar, bu atış neticesinde başarılı olsun veya olmasın adayın atıştan sonra sıradaki istasyona geçişine izin verilir.

**2.e: Altıncı İstasyon Futbol Topu Sürme ve Minyatür Kaleye Gol Atma:** Futbol istasyonunda aday, istasyonun başlangıç noktasına yerleştirilen kutudaki futbol topunu alarak zikzak düzeninde alana yerleştirilen slalom çubuklarının arasından topu sürerek geçiş yapar ve önceden belirlenmiş atış çizgisinin gerisinden minyatür kaleye gol atmaya çalışır. Top sürüşü esnasında hatası tespit edilen adayın hata yaptığı yerden itibaren hatasını düzeltilmesi istenir ve top sürüşüne ancak bu şartla izin verilir. Atış denemesinde gol atan adayın sonraki istasyona geçişine izin verilir. İlk atışında gol bulamayan adaydan yedek topla ve çizginin gerisinde olmak koşuluyla bir atış daha yapması istenir, bu atışın neticesinde gol olsun veya olmasın adayın sonraki istasyona geçişine izin verilir.

**2.f: Yedinci İstasyon Sürat Koşusu:** Koordinasyon parkurunun son istasyonu olan Sürat Koşusu istasyonunda aday, alana yerleştirilmiş slalom çubuklarının etrafından ok yönünde koşarak fotoselli süreölçerin süre akışını kesecek şekilde parkuru tamamlar. Hatalı yönde koşu yapılması, slalomlara dikkat edilmeden alan ihlali yapılması hallerinde adaydan hata yapılan alandan itibaren hatasını düzeltilmesi ve koşuya ancak bu şartla devam etmesi istenir. Bitiş noktası olarak belirtilen alana yerleştirilen fotoselli süreölçer cihazlarının arasından geçerken süreyi durduran aday, sınavın parkur etabını tamamlamış sayılır. Cihazın dışından bitiş yapan veya cihazın süre akışını durduramayan adaydan belirlenmiş alandan geçmesi ve süreyi durdurması istenir. Başarılı olunması halinde istasyon ve koordinasyon parkuru etabı tamamlanmış olur.



- 3. Etap: Kuvvet Etabı Durarak Uzun Atlama Testi:** Adaylar, bu testte salonda başlangıç çizgisiyle belirlenmiş noktadan öne doğru, iki adım sabit başlangıç şekli ve yine iki adım yere düşecek şekilde atlar. Atlayışın geçerli olması için ifade edilen şartları taşıması gerekir. Atlayış sonunda adayın vücut uzuvlarından yere başlangıç noktasına en yakın temas eden nokta, adayın atlayış noktası kabul edilir ve ölçülür. Her aday iki atlayış hakkına sahip olup atlayış arasından en uzun menzilli atlayış geçerli atlayış olarak kabul edilir. Tek hakkını kullanmak, adayın tercihine bırakılır. Bu etaptan alınacak bilecek en iyi puan 10'dur.
- 4. Etap: Ritim Testi:** Aday, bu testte kendisine dinletilen ritmik vuruşları ve/veya tartımları tekrar etmeye çalışır. Spor alanına yönelik temel algılama veya duyum özellikleri test etmeyi amaçlayan bu etabın azami puan değeri 15'tir.

#### NOTLAR:

**Not 1:** Özel Yetenek Sınav Komisyonu, ilgili mevzuata uygun olmak koşuluyla sınavın tüm aşamalarında gerekli gördüğü hususlarda değişikliğe gidebilir. Ön görülemeyen tüm hususlarda, ilgili mevzuat hükümleri geçerli olacaktır.

**Not 2:** Sınava ilişkin her türlü itiraz, sınav günü mesai saatleri içerisinde ve okul aile birliği hesabına 500 Türk Lirası Sınav İtiraz Ücreti yatırılmak suretiyle dilekçeyle Komisyona başvurularak yapılabilir; bu şartları taşımayan itirazlar değerlendirilmeye alınmayacaktır. İtirazlara ilişkin Komisyon kararı, bağlayıcıdır.

**Not 3:** Sınav etaplarından herhangi birini kendi isteğiyle veya disiplinsiz tavır ve davranışları nedeniyle Komisyonca tamamlayamayan aday, ilgili etapın puan alamaz. Aday, Komisyonun adayla ilgili "Diskalifiye/İhraç" kararı yok ise, sonraki etaplara katılabilir.

**Not 4:** Özel Yetenek Sınavımız, dört ayrı etapta ve okulun fiziki imkânlarına bağlı olarak iki ayrı alanda yapılacağından adayların müdürlüğümüze ibraz ettikleri iletişim telefon numaralarının güncel ve ulaşılabilir olması gerekmektedir. Sınav yer, saat ve tarihleri bu numaralar aracılığıyla adaylara/velilere/vasilere bildirileceğinden olası iletişim sorunlarından/ulaşılama/cevap alınamama durumlarından adayın kendisi ve öğrenci velisi/vasisi sorumlu olacaktır.

**Not 5:** Sınav genel değerlendirmesi Milli Eğitim Bakanlığı Özel Yetenek Sınavıyla Öğrenci Alan Okullara Başvuru Kılavuzu 2023'ün amir hükümlerine göre yapılacaktır. Sporcu Özgeçmiş puanı, ancak ilgili adayların gerekli onaylı belgeleri sınavdan önce ibraz etmeleriyle değerlendirmeye dahil edilecektir. Adayların Ortaokul Başarı Puanları, yetenek sınavında başarılı sayılma kriterlerini taşıma durumlarına göre e-okul sistemi üzerinden merkezi olarak yerleştirmeye esas puana dahil edilecektir.